

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bagi anak usia dini memiliki peranan krusial dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, khususnya pada masa yang dikenal sebagai golden age. Pada periode emas ini, anak-anak menunjukkan tingkat aktivitas yang tinggi sehingga pendidikan usia dini menjadi sangat esensial untuk mengasah karakter, sikap, serta pengetahuan dasar anak mengenai lingkungan sekitar. Definisi anak usia dini mencakup individu di bawah usia enam tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan, yang tengah mengalami proses perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektual melalui lembaga pendidikan khusus anak usia dini. Dalam kerangka kurikulum berbasis kompetensi, pendidikan anak usia dini diarahkan pada upaya stimulasi, pembimbingan, pengasuhan, serta pemberian aktivitas pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak. Berdasarkan pandangan Aprinawati (2017), masa anak usia dini adalah fase di mana terjadi percepatan signifikan dalam perkembangan fisik dan mental.

Perkembangan anak usia dini yang secara alami bervariasi, menandai fase krusial dalam kehidupan yang membentuk fondasi penting bagi masa depan anak. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, sehingga merupakan momen ideal untuk memberikan pendidikan

serta stimulasi pembelajaran yang tepat. Anak pada fase emas ini umumnya menunjukkan sifat petualang, imajinasi dan fantasi yang kaya, rasa ingin tahu yang besar, konsentrasi yang masih terbatas, serta energi yang melimpah dan aktivitas yang tinggi. Secara umum, bermain menjadi ciri khas yang melekat erat pada anak-anak, karena dunia anak sangat terkait dengan aktivitas bermain. Berdasarkan pandangan Zaini (2015), bermain bukan hanya sekadar aktivitas, melainkan kebutuhan vital yang memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan sekitar, menemukan hal baru, dan belajar melalui pengalaman bermain tersebut. Selain itu, kegiatan bermain juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan aspek pembelajaran lainnya. Dengan pemahaman terhadap kecerdasan majemuk, pendidik dapat menciptakan kesempatan belajar yang sesuai dengan minat dan kebutuhan individu anak.

Kecerdasan Majemuk, atau Multiple Intelligences, merujuk pada kapasitas individu dalam menyelesaikan persoalan sekaligus menghasilkan karya bernilai budaya—dengan kata lain, kemampuan anak untuk mencipta. Secara umum, kecerdasan ini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam berpikir, bertindak, serta berperilaku secara adaptif sesuai dengan situasi yang dihadapi (Fitria & Marlina, 2020). Pendidikan pada masa anak usia dini merupakan sebuah proses pelayanan dan pendampingan yang disesuaikan dengan tingkat usia dan kompetensi anak. Malapata & Wijayaningsih (2019) menjelaskan bahwa dalam pendidikan anak usia dini, dilakukan berbagai upaya agar anak menerima rangsangan yang optimal untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti bahasa, kognitif, seni, kreativitas, motorik fisik, serta

nilai-nilai agama dan moral. Berdasarkan kajian Gardner, teori kecerdasan majemuk menegaskan bahwa setiap individu memiliki beragam bentuk kecerdasan. Teori ini juga menyoroti pentingnya sosok “model” atau figur teladan yang berhasil mengembangkan satu kecerdasan hingga mencapai puncaknya. Konsep kecerdasan majemuk menjadi pengakuan utama atas keberagaman individu. Implementasinya dalam ranah pendidikan sangat bergantung pada kemampuan mengenali, menghargai, dan mengapresiasi beragam cara belajar dan minat anak secara individual. Di antara berbagai jenis kecerdasan, kemampuan visual-spasial menempati posisi yang sangat penting. Sumber utama kecerdasan ini dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu aspek genetik, asupan nutrisi, dan lingkungan sekitar. Namun, pada akhirnya, ketiga faktor tersebut akan bertemu dan diuji di lingkungan sekolah, sehingga pengembangan potensi kecerdasan anak menjadi tanggung jawab moral yang harus diemban oleh institusi pendidikan.

Kecerdasan visual-spasial memegang peranan karena kemampuannya dalam membantu individu membayangkan dunia sekitar, memanipulasi lingkungan berdasarkan persepsi, serta mengenali pola-pola dan membangun representasi visual dari suatu lokasi atau objek. Aspek ini tidak terlepas dari tahap perkembangan anak usia dini. *Visual-spatial intelligence* merupakan salah satu dari delapan jenis kecerdasan yang dimiliki anak, yang esensial untuk dikembangkan karena akan menjadi ciri khas atau identitas personal anak. Definisi kecerdasan visual-spasial merujuk pada kapasitas untuk memahami bentuk-bentuk visual serta menafsirkan konsep yang ada dalam pikiran atau imajinasi seseorang (Musfiroh, 2017). Pengembangan kecerdasan ini sangat

signifikan karena mempengaruhi proses belajar, metode belajar, serta hasil belajar seseorang. Hal ini dikarenakan kecerdasan visual-spasial berhubungan erat dengan konsentrasi, daya imajinasi, pemahaman, dan kemampuan mengingat benda yang telah diamati sebelumnya. Individu yang memiliki kecerdasan ini cenderung berpikir dalam bentuk gambar dan menunjukkan keunggulan ketika belajar melalui media visual seperti film, gambar, video, maupun demonstrasi menggunakan alat peraga. Selain itu, anak kerap mengekspresikan diri melalui kegiatan seni seperti melukis, menggambar, mengukir, dan aktivitas kreatif lainnya.

Kecerdasan visual-spasial kerap kali terwujud melalui aktivitas berkhayal, berimajinasi, serta bermain peran. Merujuk pada teori multiple intelligence dari Gardner, setiap individu memiliki sembilan jenis kecerdasan, yakni: (1) kecerdasan linguistik, (2) kecerdasan logika-matematika, (3) kecerdasan fisik-kinestetik, (4) kecerdasan visual-spasial, (5) kecerdasan intrapersonal, (6) kecerdasan interpersonal, (7) kecerdasan musikal, (8) kecerdasan naturalis, dan (9) kecerdasan spiritual. Di antara kesembilan kecerdasan tersebut, kecerdasan visual-spasial menjadi salah satu aspek penting yang membantu anak dalam proses pembelajaran dan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya, khususnya melalui kemampuan berimajinasi, mengenali bentuk, ukuran, dan warna. Kecerdasan ini mencakup kepekaan dalam menyatukan persepsi visual melalui indera penglihatan dan pikiran, serta kemampuan mengubah persepsi tersebut menjadi karya nyata seperti melukis, mendesain pola, atau merancang bangunan. Gardner menempatkan pusat kecerdasan visual-spasial ini di bagian belakang hemisfer kanan otak.

Kecerdasan visual spasial merupakan aspek krusial yang wajib diperhatikan karena berperan signifikan dalam mendukung proses pembelajaran anak di lingkungan sekolah. Salah satu fungsinya adalah membantu anak dalam memahami, mengingat, serta membayangkan pola-pola tertentu. Anak yang menguasai kecerdasan spasial cenderung menggunakan pendekatan belajar berbasis visualisasi yang sangat bergantung pada penglihatan anak. Aspek ini sangat terkait dengan kemampuan imajinasi yang dimiliki anak. Daya artistik yang melekat pada kecerdasan ini umumnya tetap lestari hingga masa lanjut usia. Secara garis besar, individu dengan kecerdasan visual spasial gemar melakukan aktivitas seperti menggambar secara bebas, membuat bentuk-bentuk gambar, mewarnai, serta merangkai objek seperti puzzle dan balok (Musfiroh, 2017). Permasalahan

Studi di Australia juga menyoroti bahwa guru perlu lebih mahir mengenali dan merespon pemikiran spasial anak selama bermain, misalnya ketika anak melakukan simulasi, pola simetri, atau manipulasi objek. Bila guru tidak peka, peluang belajar spasial bisa terlewat (Hedge, 2019). Permasalahan kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini di Indonesia mencakup variasi individual, kurangnya stimulasi dan media kreatif, serta keterbatasan dalam instruksi dan evaluasi guru. Intervensi melalui pelatihan guru dan penggunaan pendekatan kreatif, struktural, dan inovatif terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan spasial anak. (Maemunah, 2019). Lalu yang saya temukan permasalahan di daerah Madura tepatnya di TK Hang Tuah 13, implementasi media pembelajaran yang mendukung kecerdasan visual spasial masih kurang optimal. Anak-anak di sana belum banyak terlibat dalam aktivitas *loose part*,

kesulitan dalam menentukan bentuk, kurang peka dalam mengamati benda-benda di sekitar lingkungan sekolah. Dengan demikian, pengembangan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini melalui penggunaan media *loose part* cangkang kerang belum pernah diaplikasikan secara menyeluruh di kedua lembaga tersebut.

Memecahkan masalah dalam kegiatan visual spasial ini dengan salah satunya bisa menggunakan *building blocks*, untuk memperkuat perkembangan kecerdasan visual spasial pada anak, bisa dikembangkan melalui permainan *building blocks* yang didasarkan pada konsep, bentuk, dimensi dan warna. anak-anak dapat mengembangkan kemampuan visual spasial mereka dengan memecahkan masalah dan menciptakan bentuk-bentuk yang unik. untuk memperkuat perkembangan kecerdasan visual spasial pada anak, Bangunan (*building*) juga bermanfaat bagi pertumbuhan anak, membantu mereka dalam berpikir kreatif dan merancang. Jadi untuk memperkuat kecerdasan visual spasial melalui permainan *building blocks* sangat penting untuk mengenalkan berbagai jenis blok, mendorong kreativitas, dan menyelenggarakan kegiatan kelompok. (Murni et al., 2025)

Penelitian sebelumnya dengan judul pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Azalia kecamatan tuah madani pekanbaru, solusi yang ditawarkan pada penelitian ini aktivitas pengembangan keterampilan motorik halus, di mana anak belum pernah diberikan stimulasi melalui media seperti *loose part* oleh guru. selain itu, peserta didik juga belum memiliki kemampuan dasar seperti memegang pensil dengan benar, merobek kertas origami menjadi bagian-bagian kecil, lalu

pada peneliti kedua dengan judul meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan melukis kelompok B2 di RA Rahmatul Huda Ciledug Tangerang dengan solusi, kecerdasan visual-spasial anak belum tergali secara optimal, keterlibatan dalam pembelajaran melukis, peneliti dengan judul peningkatan kecerdasan visual spasial anak melalui kegiatan kolase dari kepingan kulit telur kelompok A di RA Manda Wonosari Ngaliyan tahun 2018/2019 memberikan solusi, melalui kegiatan kolase dari kepingan kulit telur, memperkaya teknik serta strategi dalam peningkatan kecerdasan visual spasial anak dan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang tidak membosankan.

Permasalahan diatas dan hasil wawancara observasi yang dilakukan di salah satu kelompok bermain menunjukkan bahwa kegiatan yang secara khusus menstimulasi aspek visual-spasial anak masih sangat terbatas. Anak-anak lebih banyak terlibat dalam aktivitas rutin seperti mewarnai, menyanyi, dan bermain bebas, sementara kegiatan yang melatih persepsi ruang dan bentuk seperti menyusun, meniru pola, atau membangun bentuk belum menjadi bagian dari program harian. Hal ini mengakibatkan beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk geometris, menyusun benda sesuai arah, dan memahami letak objek dalam ruang. Belum adanya kegiatan kegiatan *loose part* sebelumnya dengan berbahan cangkang kerang, ditemukan bahwa anak-anak belum mendapatkan cukup kegiatan yang secara khusus menstimulasi kecerdasan visual-spasial mereka.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah melalui kegiatan *loose part* menggunakan cangkang kerang, yaitu bahan alami yang menarik, fleksibel, dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Dalam kegiatan ini, anak-anak diajak untuk menyusun cangkang kerang membentuk hewan dengan melihat contoh hewan yang ada di lingkungan sekolah, seperti kucing, ayam, atau kupu-kupu. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan imajinasi dan kreativitas, tetapi juga melatih anak untuk memahami bentuk dan struktur melalui proses mengamati, membandingkan, serta merepresentasikan objek nyata dalam bentuk nyata dalam bentuk tiga dimensi. Sebelumnya media *loose part* cangkang kerang sudah digunakan untuk aspek perkembangan kognitif, kreativitas, dan motorik halus, memecahkan masalah mampu menyusun bongkar pasang, mampu belajar fokus saat menyelesaikan masalah, anak mampu menggerakkan tangan menggunakan otot halus.

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti sebagai perantara atau penghubung. Berdasarkan pandangan Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT), media sebagai sarana bantu dalam pembelajaran merupakan elemen integral dalam tahap perencanaan manajemen pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Hal ini sejalan dengan pendapat Purwani dan rekan-rekan (2019) yang menegaskan bahwa media sebagai alat bantu dan pengantar pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran. Media berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru menuju peserta didik beserta materi yang disampaikan.

Media adalah entitas nyata yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi visual kepada anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang merangsang perkembangan anak melalui rangsangan yang diperoleh dari lingkungan sekitar, sehingga informasi dapat disampaikan secara akurat kepada anak (Yuandana dkk., 2024). Dalam konteks pendidikan dan proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan krusial untuk menunjang pertumbuhan anak di sekolah, memungkinkan penyerapan ilmu dan materi dari guru menjadi lebih optimal. Penggunaan media visual mampu mengaktivasi keterlibatan langsung anak, yang pada gilirannya memacu motivasi belajar anak. Dengan demikian, motivasi yang terbangun dalam diri anak membantu menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media visual memiliki kedudukan yang krusial dalam dinamika pembelajaran. Keberadaan media visual mampu memfasilitasi pemahaman sekaligus memperkuat daya ingat peserta didik. Selain itu, elemen visual juga berpotensi menumbuhkan minat belajar anak dan menguatkan keterkaitan antara materi pelajaran dengan realitas sehari-hari. Imajinasi anak, yang merupakan cabang penting dari kemampuan berpikir kreatif, mengalami perkembangan signifikan sehingga memerlukan rangsangan yang tepat guna mendukung pertumbuhan tersebut. *Loose part* hadir sebagai media yang tidak hanya menjembatani hubungan anak dengan lingkungannya, tetapi juga mengakomodasi berbagai aspek perkembangan anak (Eriani dkk., 2022). Dalam konteks pembelajaran, penggunaan *loose part* yang disesuaikan untuk

meningkatkan kemampuan visual spasial memungkinkan anak-anak berkreasi secara bebas, membongkar dan memasang kembali bahan-bahan *loose part* sesuai dengan daya imajinasi anak. sehingga kreativitas anak dapat tumbuh dengan optimal.

Loose Part Material ini berperan sebagai sarana intelektual yang menginspirasi anak untuk merenungkan potensi kegunaan berbagai bahan tersebut. Melalui eksplorasi, anak mampu menemukan ragam konsep baru yang kemudian menjadi sumber referensi guna memperluas wawasan. Selanjutnya, berbagai bahan tersebut difasilitasi sebagai media kreatif yang memungkinkan anak menghasilkan karya-karya imajinatif (Yuandana dkk., 2024). Pendekatan pembelajaran menggunakan media *loose part* terbukti efektif dalam mengasah kemampuan visual spasial anak. Media ini bersifat fleksibel dan dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, diubah susunannya, dipisah, maupun digabung kembali dengan beragam metode. Contoh bahan *loose part* yang sering dimanfaatkan meliputi batu-batuan, daun, bunga, biji-bijian, kacang, pasir, ranting, serta kerang. Melalui penggunaan bahan *loose part* dalam pembelajaran, anak diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan multidimensionalnya secara lebih maksimal.

Lokasi TK Hang Tuah 13 yang terletak di pesisir pantai, tepatnya di Jl. Nusa Indah 1 Batuporon, Tanjung Jati, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, memiliki karakteristik lingkungan khas pesisir. Di sekitar sekolah ini, limbah lingkungan kerap dijumpai, mengingat posisinya yang berada di pesisir Pulau Madura. Salah satu jenis limbah yang melimpah adalah cangkang kerang, namun hingga saat ini belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran *loose*

part. Penggunaan cangkang kerang sebagai sarana edukasi dapat berfungsi melatih siswa untuk lebih peduli terhadap pelestarian alam di sekitar, sekaligus mengasah kepekaan anak terhadap kondisi lingkungan, sehingga mampu menciptakan karya kreatif berbasis limbah pesisir tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, peneliti merasa terdorong untuk memilih topik penelitian ini sebagai fokus kajiannya Pengaruh *Loose Part* Cangkang Kerang Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 4-5 Tahun

1.2 Rumusan Masalah

Melalui proses identifikasi permasalahan, pokok persoalan yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana pengaruh *loose part* cangkang kerang terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 4- 5 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh *loose part* cangkang kerang terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik kepada guru, dan peneliti- peneliti selanjutnya tentang pengaruh *loose part* kecerdasan visual spasial anak usia dini

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pemahaman serta menjadi referensi umumnya untuk perkembangan anak usia

dini kemampuan perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Untuk anak didik TK Hang Tuah 13, *loose part* diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada usia dini.
- b. Bagi guru TK Hang Tuah 13, hasil ini menambah wawasan profesional dan mendorong inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.
- c. Bagi TK Hang Tuah 13 dan pihak terkait, penelitian ini menjadi referensi dalam merancang kebijakan pengembangan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam sebuah penelitian perlu adanya batasan masalah, agar penelitian ini lebih efektif dan dapat terarah. Maka dalam peneliti ini difokuskan pada:

- a. Penelitian ini difokuskan pada kecerdasan visual spasial anak usia dini 4-5 tahun.
- b. Penelitian ini di lakukan di TK Hang Tuah 13, mengingat lokasi yang dijadikan penelitian sangat mendukung karena dekat dengan daerah pesisir pantai, dengan media *loose part*.

1.6 Definisi Istilah

- a. *Loose Part* Cangkang Kerang

Media *loose part* berupa cangkang kerang merupakan kumpulan berbagai jenis cangkang, termasuk kerang dara, kerang simping, kerang batik, kerang kepah, kerang hijau, serta beberapa jenis kulit keong atau siput

lainnya. Material *loose part* cangkang kerang ini bersifat fleksibel dan dapat disusun ulang serta dimanipulasi menjadi media interaktif yang beragam, seperti bentuk-bentuk binatang, tumbuhan, bunga, huruf, angka, maupun ragam bentuk lain yang lahir dari kreativitas dan imajinasi anak dalam mengolah *loose part* tersebut (Yuandana dkk., 2024). Selain itu, *loose part* cangkang kerang juga berperan penting dalam pengembangan kecerdasan visual spasial anak melalui proses imajinasi dan pengenalan pola bentuk atau gambar.

b. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial, kemampuan seseorang dalam mengolah, mengingat, serta memvisualisasikan gagasan dalam bentuk citra. Hal ini melibatkan kepekaan terhadap elemen warna, ruang, dan orientasi. Anak yang memiliki kecakapan ini mampu mengonversi gambaran mentalnya menjadi representasi dua atau tiga dimensi, sekaligus memahami konsep ruang secara mendalam, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika terlibat dalam kegiatan yang menuntut kemampuan tersebut.

c. Anak usia 4- 5 tahun

Usia 4-5 tahun adalah masa keemasan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan perubahan yang sangat pesat, sekaligus periode yang sangat kritis menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Menurut Hurlock (dalam Tri, 2016:125), anak usia 5-6 tahun mulai suka berkumpul dalam kelompok dan merasa tidak nyaman jika terpisah dari teman-temannya.